

شروع کار با نرم افزار و قابلیت های آن

در پایان این فصل از هنرجو انتظار می رود:

- کاربرد های ویژه نرم افزار **Captivate** را نام ببرد.
- امکانات مورد نیاز نصب برنامه **Captivate** را نام ببرد.
- قابلیت های جدید نسخه **Cs 5.0** را توضیح دهد.
- کاربرد گزینه های موجود در پنجره شروع برنامه را شرح دهد.

در ساخت چند رسانه ای ها و در س افزار های آموزشی از نرم افزارهای مختلفی استفاده می شود که از مهمترین آنها می توان به BB Flashback، Camtasia، Snag It و Adobe Captivate اشاره کرد که در این میان مهمترین مزیت نرم افزار Adobe Captivate نسبت به سایر نرم افزارهای مشابه ، گرفتن فیلم از صفحه نمایش به صورت نمایشی^۱ و تعاملی^۲ و تولید خروجی های متنوع برای تولید پروژه چند رسانه ای می باشد.

آشنایی با نرم افزار و قابلیت های آن :

نرم افزار Captivate محصول نرم افزاری شرکت Macromedia است که از نسخه ۲ به بعد توسط شرکت Adobe گسترش یافته است، ما در این کتاب به بررسی نسخه ۵ آن خواهیم پرداخت. نرم افزار captivate اگرچه در گروه نرم افزارهای ۳ Capturing قرار می گیرد اما نسبت به نرم افزار های مشابه دارای قابلیت های ویژه ای است که از مهمترین آنها می توان به موارد زیر اشاره کرد :

- تصویر برداری از محیط های نرم افزاری به صورت نمایشی و تعاملی
- امکان ویرایش آسان و سریع اسلاید های ایجاد شده
- امکان ساخت آزمون های الکترونیکی
- قابلیت تهیه ارائه الکترونیکی با امکانات ویژه
- تولید خروجی هایی متنوع با کیفیت بالا ، حجم کم و قابل استفاده در تهیه یک پروژه چند رسانه ای
- امکان ویرایش های صدا، تصویر و ویدیو در محیط نرم افزار

امکانات مورد نیاز نصب نرم افزار:

در هنگام نصب Adobe Captivate 5.0 لازم است امکانات سخت افزاری و نرم افزاری زیر فراهم گردد:

- پردازنده ۲ گیگاهرتز (GHz) یا سریعتر
- سیستم های عامل : Windows® 7 ، Windows® Vista® ، Windows® XP with Service Pack 3
- حداقل Ram مورد نیاز ۱ گیگا بایت (GB)
- فضای مورد نیاز بر روی دیسک سخت ۱ گیگا بایت
- دقت صفحه نمایش 1024*768 پیکسل (بهتر است از دقت 1280*800 پیکسل استفاده نمایید)
- نصب نرم افزارهای QuickTime 7.4.5 و Flash Player بر روی سیستم

مراحل نصب نرم افزار

^۱ Demo

^۲ Interactive

^۳ تصویربرداری از صفحه نمایش توسط یک نرم افزار اصطلاحاً Capture نامیده می شود.

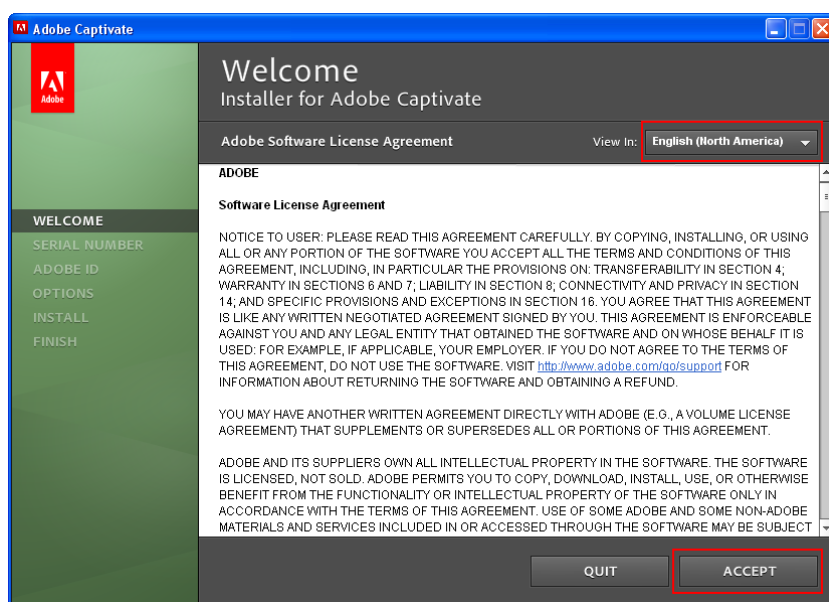
پس از فراهم کردن امکانات سخت افزاری و نرم افزاری مورد نیاز نصب نرم افزار بر روی سیستم ، لازم است نرم افزار های شرکت Adobe که بر روی سیستم شما قرار دارد را بسته و در صورت نصب آنتی ویروس بر روی سیستم تان ، Virus Protection آن را غیر فعال کنید . بر روی فایل Setup از پوشه نصب نرم افزار دابل کلیک کرده و مراحل نصب را به صورت زیر دنبال کنید:

در شروع نصب، ابتدا سیستم شما برای انجام عملیات نصب مورد بررسی قرار گرفته و در صورت داشتن حداقل امکانات مورد نیاز، این مرحله ادامه می یابد. (شکل ۲-۱)



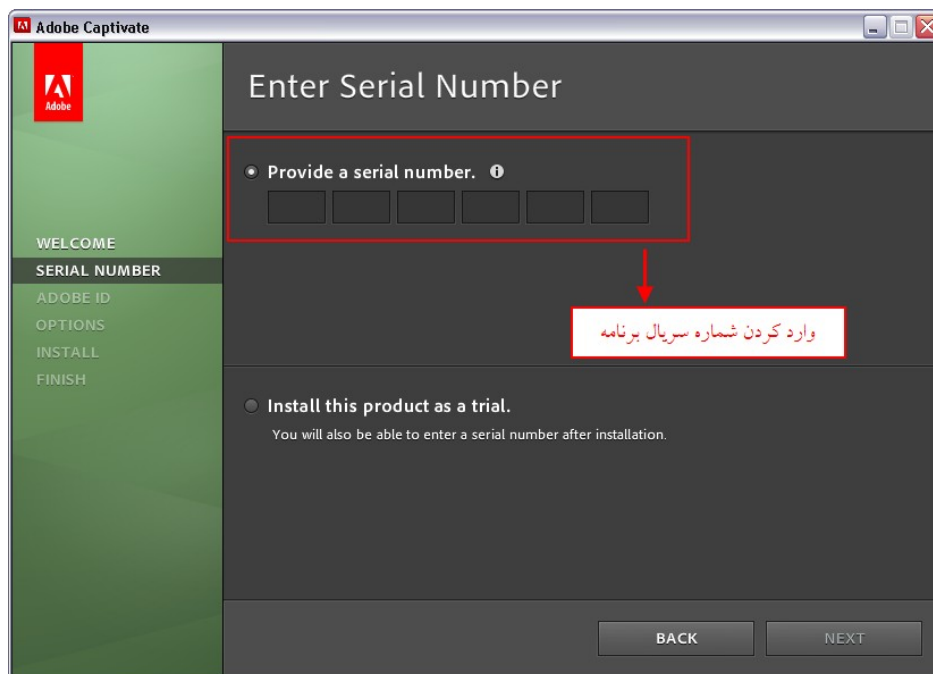
شکل ۲-۱: بررسی سیستم برای نصب نرم افزار

در ادامه عملیات نصب در پنجره Welcome با کلیک بر روی دکمه Accept قرارداد شرکت سازنده نرم افزار برای حق Copyright را مورد پذیرش قرار دهید. (شکل ۲-۲)



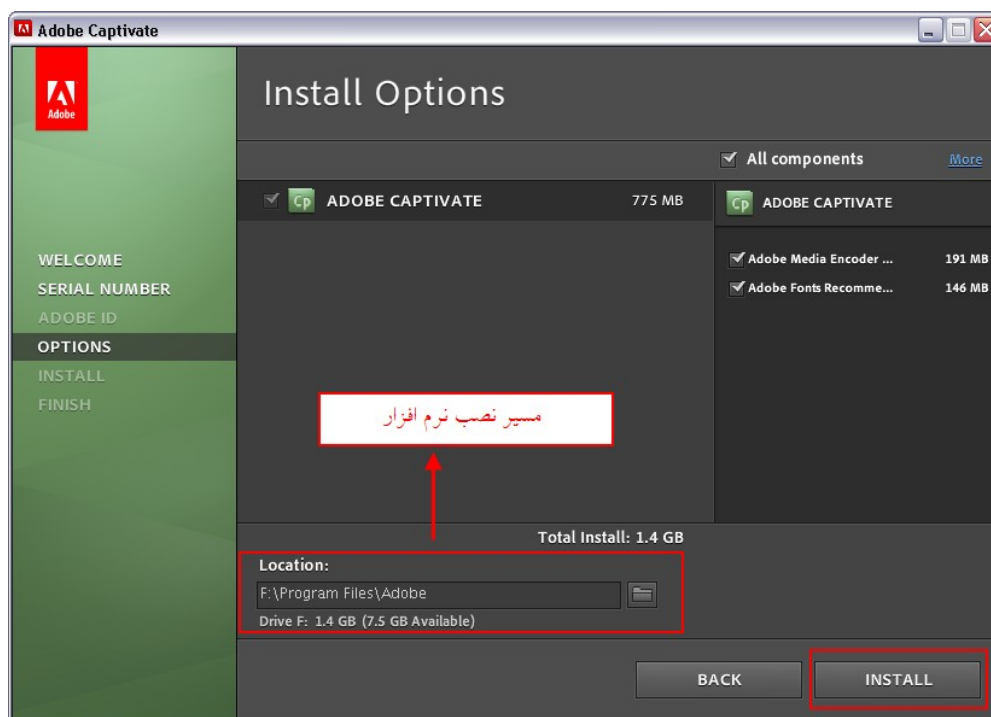
شکل ۲-۲: پذیرش Copyright نرم افزار

پس از پذیرش حق Copyright در دومین مرحله عملیات نصب لازم است شماره سریال برنامه را از پوشه نرم افزار به بخش provide a Serial Number وارد نمایید. (شکل ۲-۳)



شکل ۳-۲ پذیرش حق Copyright نرم افزار

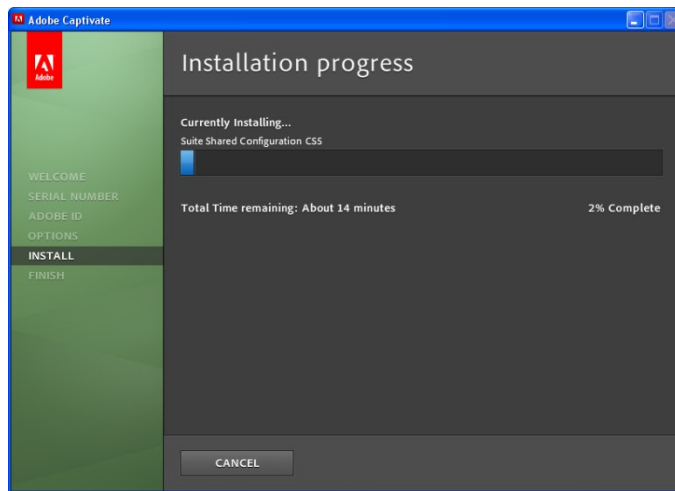
در پنجره Options یا اختیارات، همانطور که مشاهده می کنید نرم افزار های Adobe Media Encoder و Font به عنوان نرم افزار های جانبی نصب می شوند که در این حالت کافی است با انتخاب مسیر نصب نرم افزار و با کلیک بر روی دکمه Install مراحل نصب را ادامه دهید. (شکل ۴-۲)



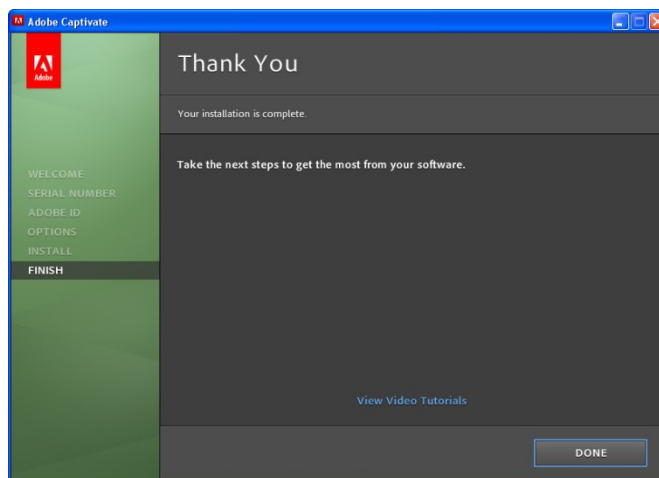
شکل ۴-۲ انتخاب نرم افزار های جانبی

تحقیق و پژوهش: در مورد نرم افزار Adobe Media Encoder و قابلیت های آن اطلاعاتی بدست آورده و در کلاس ارائه دهید.

در این مرحله عملیات نصب نرم افزار و کپی فایل های مورد نیاز نصب بر روی دیسک سخت سیستم انجام خواهد گرفت. (شکل ۵-۲)



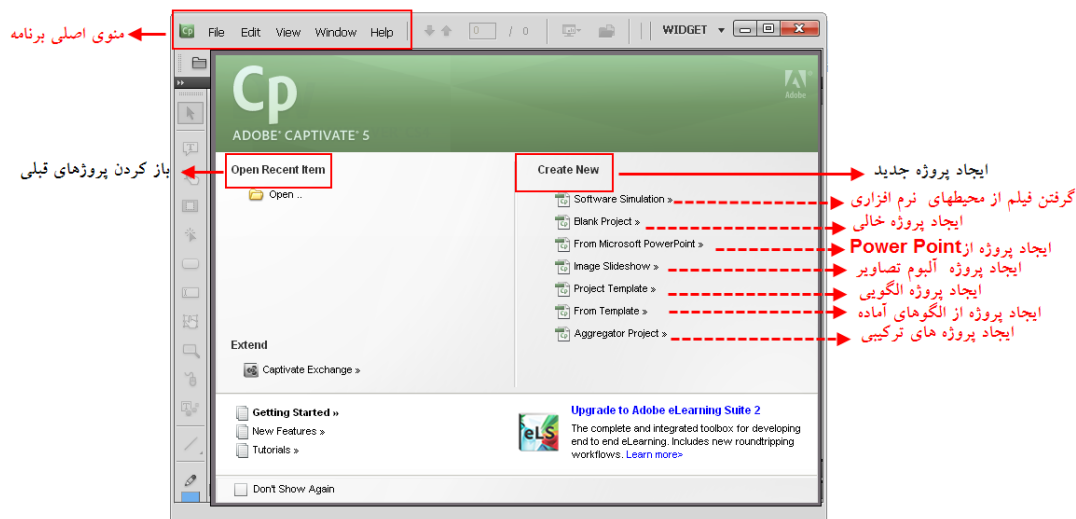
شکل ۲-۵ کپی فایل ها و پرونده های مورد نیاز نصب
در پایان عملیات نصب ، بر روی دکمه **Exit** کلیک کنید تا این عملیات خاتمه یابد. (شکل ۲-۶)



شکل ۲-۶ خاتمه عملیات نصب نرم افزار
در پایان عمل نصب ،از آنجائی که لازم است نرم افزار مورد نظر فعال شود، شما می توانید کد فعال سازی نرم افزار را که معمولاً به همراه نرم افزار ارائه می گردد، وارد کرده و از نرم افزار مورد نظر استفاده نمایید.

شروع کار با نرم افزار

با اجرای نرم افزار Captivate پنجره شروع برنامه نمایش داده می شود که شامل دو بخش اصلی است. (شکل ۷-۲)



شکل ۷-۲ پنجره شروع نرم افزار

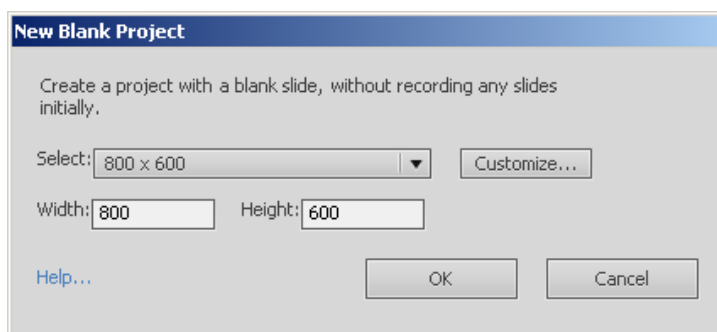
- **Open Recent Items:** با استفاده از گزینه های این بخش می توان پروژه هایی که اخیرا مورد استفاده قرار گرفته است را باز کرد. بدین ترتیب پروژه های خاتمه یافته یا نیمه تمام ، در اختیار کاربر قرار می گیرد.
- **Create New:** توسط گزینه های این قسمت می توان پروژه های جدیدی را ایجاد کرد، که در این میان امکان ایجاد پروژه های مختلف با کاربرد های متفاوت فراهم شده که در فصل های بعدی به بررسی آنها خواهیم پرداخت.
- **تحقیق و پژوهش:** در مورد نرم افزار **Adobe Earning Suite** و قابلیت های آن اطلاعات بدست آورید. علاوه بر دو گزینه اصلی فوق ، دو بخش دیگر نیز وجود دارد که عبارتند از:
- **Extend:** این گزینه شما را به سایت هایی مرتبط می سازد که در بدست آوردن نمونه ها و برنامه های الحاقی و اطلاعات مرتبط با **Captivate** کمک خواهد کرد.
- **Tutorials:** با اجرای این گزینه لیستی از پروژه های آموزشی نمایش داده می شود که کاربران می توانند از آن برای آشنایی با برنامه و کاربرد قسمت های مختلف آن استفاده نمایند. این پروژه ها به منظور آموزش بخش های مختلف **Captivate** توسط خود نرم افزار ساخته شده اند و الگوی مناسبی برای آموزش بخش های مختلف یک نرم افزار می باشند.

تمرین: به بخش **Tutorials** رفته و گزینه **Recording** را اجرا کنید. پس از مشاهده این آموزش ، به صفحه اصلی برنامه بازگشته و آنچه فرا گرفته اید را اجرا کنید.

ایجاد یک پروژه خالی

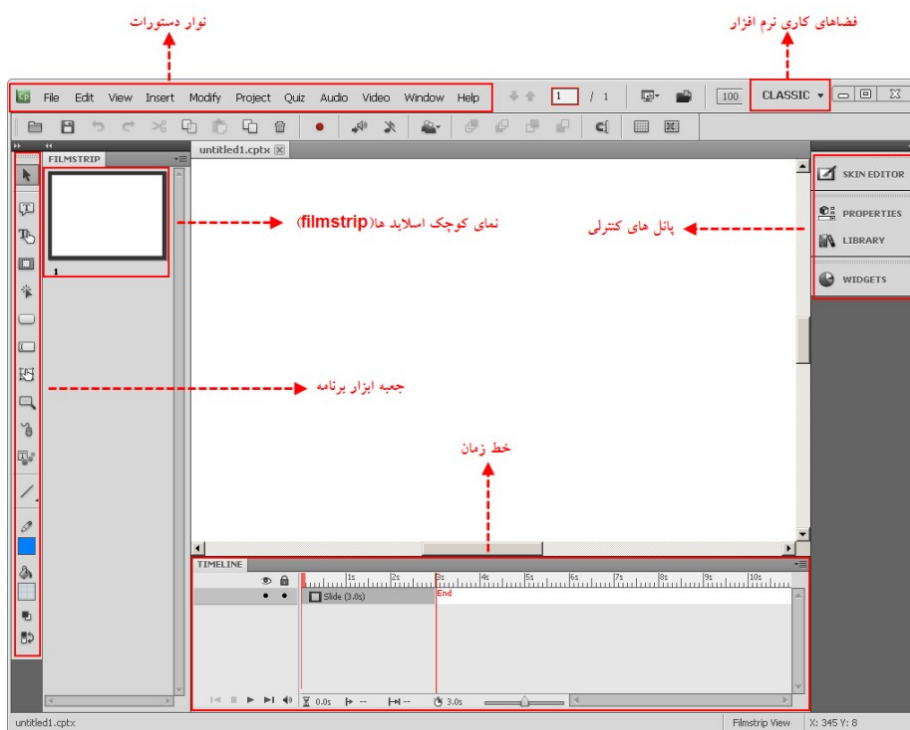
برای اینکه بیشتر با بخش های مختلف نرم افزار Captivate و پنجره اصلی آن آشنا شوید اقدام به ایجاد یک پروژه خالی در captivate می نمایم برای این منظور مراحل زیر را انجام دهید:

۱. در پنجره شروع برنامه از بخش Create new بر روی گزینه Blank project کلیک کرده یا از منوی File، زیر منوی New project روی گزینه Blank project کلیک نمایید.
۲. در کادر محاوره ای New Blank Project، می توان اندازه پروژه مورد نظر را از بخش Customize انتخاب کرد. معمولاً اندازه استاندارد پروژه های چند رسانه ای 800*600 یا 1024*768 پیکسل تعیین می گردد



شکل ۸-۲ تعیین اندازه پروژه

۳. با کلیک بر روی دکمه OK پنجره اصلی برنامه باز خواهد شد همانطور که در شکل ۹-۲ مشاهده می کنید برنامه از بخش های مختلفی تشکیل شده است.



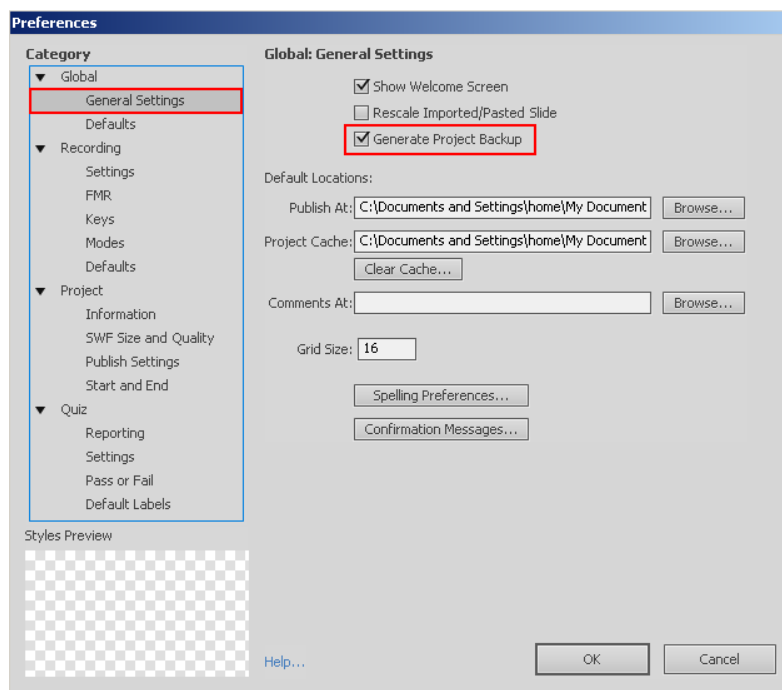
شکل ۹-۲ اجزاء مختلف پنجره اصلی برنامه

ذخیره فایل و ایجاد نسخه پشتیبان

برای ذخیره فایل در نرم افزار Captivate مانند سایر نرم افزارها به منوی File رفته و گزینه Save (Ctrl+S) را انتخاب می کنیم. در این حالت فایل با پسوند Cptx ذخیره خواهد شد که این فایل توسط نرم افزار Captivate قابل ویرایش است. با استفاده از دستور Save as (Shift+ctrl+s) نیز می توان پروژه را با نام جدید یا در مسیر دیگر ذخیره کرد.

همانطور که می دانید فایل های پروژه مهمترین فایل هایی هستند که در ساخت خروجی نهایی مورد استفاده قرار می گیرند. از آنجایی که کاربران برای ایجاد یک فایل پروژه ممکن است زمان بسیار طولانی را صرف کنند، و از طرفی آسیب دیدن این نوع از فایل ها می تواند برای ساخت یک پروژه چند رسانه ای جبران ناپذیر باشد، در Captivate امکانی وجود دارد که از فایل پروژه همزمان با ذخیره آن یک فایل Backup^۵ با پسوند .bak نیز ایجاد شود. در مواردی که به هر دلیلی فایل پروژه باز نشده یا آسیب دیده است می توانید با تغییر پسوند فایل پشتیبان به پسوند Cptx آن را در Captivate مورد استفاده قرار دهید. برای فعال کردن قابلیت پشتیبان گیری نرم افزار Captivate، در منوی Edit روی گزینه Preferences کلیک کرده در کادر محاوره ای باز شده، در زبانه General Settings گزینه Generate Project Backup را فعال نمایید.

(شکل ۱۰-۲)



شکل ۱۰-۲ فعال سازی ویژگی پشتیبان سازی از فایل پروژه

خود آزمایی

۱. کاربرد های ویژه نرم افزار Captivate را نام ببرید؟
۲. قابلیت های جدید نسخه Cs 5.0 را توضیح دهید؟
۳. گزینه Extend و Tutorials در پنجره شروع برنامه چه کاربردی دارد؟

کارگاه چند رسانه ای

۱. به بخش Tutorials در صفحه شروع برنامه رفته و با اجرای آموزش های موجود در این قسمت با قابلیت های جدید نرم افزار captivate آشنا شوید.